IMAGIC

FATHOM



INSTRUCTIONS

INSTRUCTIONS

SPIELANLEITUNG

ISTRUZIONI

INSTRUCCIONES

HANDLEIDING

FATHOM

Titans have Imprisoned Neptina, Neptune's daughter!

Proteus, a member of Neptune's Court, longs to free the lovely mermaid. He sets out to find the missing pieces of the magical Trident, roaming land and sea, changing from a dolphin to a seagull to deceive the mermaid's captors. Deadly trials confront Proteus — octopuses, tangled beds of kelp, screaming flocks of black birds, even erupting volcanoes!

OBJECTIVES:

- Locate the three missing pieces of Neptune's Trident and free Neptune's daughter as often as you can.
- Switch forms from dolphin to seagull to search the sea and sky for the three pieces of the Trident.
    - Magical stars appear in the sky and starfish appear in the sea. They are your key to finding Trident pieces!

DIVING DOLPHIN

- You begin every game as a dolphin.
    - To swim, press and hold the red button. Release button to stop swimming.
    - Use the joystick to control the direction the dolphin swims.
- As you swim, avoid octopuses and strings of seaweed. You lose valuable points if you touch them.
- Touch all the SEA HORSES you can.
    - You earn points for every sea horse you touch.
    - A starfish **may** appear if you manage to touch all the sea horses in one section of the sea before leaving that section.
    - You can acquire a piece or pieces of the Trident by touching starfish. The Trident parts will appear at the bottom of the screen.
    - Touch the right number of sea horses and a bird symbol appears at the bottom of your screen. With it you can turn into a seagull when you surface.

WINGIN' IT

When the dolphin leaps out of the water, you'll become the seagull, if you have the bird symbol.

- To fly, press the red button once for each flap of your wings.
    - The more often you press, the higher and faster you'll fly.
    - To glide, stop pressing the button.
    - Use the joystick to direct the seagull.
- Fly off the screen to the right or left, as well as up into the clouds. Each time you free Neptina, you can fly farther and higher than before!
- Touch pink CLOUDS
    - You earn points for every pink cloud you touch.
    - A star **may** appear if you manage to touch all the clouds in one section of the sky before leaving that section.
    - You have a limited number of chances to touch pink clouds before they turn grey.
        - Grey clouds can also lead to lucky stars, but touching grey clouds costs you points!
- Touch the right number of clouds and a fish symbol appears at the bottom of the screen. With it you can change back into a dolphin.
- Collisions with blackbirds subtract points.

FLYING THE HORIZON

- After changing into a seagull while the dolphin appears on the screen, you can only fly to the left or right.
- Once the dolphin is out of view, you can fly higher.
- When a volcano appears on screen, you can only fly to the left or right, not up. Once the volcano is out of view, you can fly higher.
- Eerie volcanoes cover the landscape. Each time you free Neptina, you can reach more distant volcanoes.
- Each level becomes more difficult with more territory to cover.

SCORING

- The Level number appears at the bottom left of the screen. All games begin at Level 1.
- If you free Neptina, the points you earned on that Level are stored in a point bank.
- Whenever you free Neptina, you automatically advance to the next Level (2, 3, etc.). Your score for the new Level returns to 50.
- When you free Neptina, the points you earn on that Level are added to the point bank with the total number of points earned on all previous Levels.
- The points you earn are multiplied by the Level number you are on.

GAME ENDS when:

- Your points reach zero.
- You run out of chances to get starfish. This happens when seahorses stop appearing before the dolphin succeeds in getting a fish symbol to appear.
  - When the game ends, you will see your final score. The number of levels you achieved is indicated by the number of hearts that appear.
  - Free the mermaid seven times and watch for a special surprise!

SURVIVING LEVEL ONE!

Here's how to fin and fly through Level 1. After that you're on your own!
As the dolphin swims down, octopuses and two seahorses appear. Touch both seahorses. Then touch the starfish that appears. A piece of the Trident now shows at the bottom of the screen. Note: You must reach both seahorses and the starfish without leaving that section of the sea. If you don't, return to the surface and try again.
Next dive through lines of seaweed. More seahorses appear. Touch one and a bird symbol shows at the bottom of your screen. Return to the surface now, or try to reach other seahorses for additional points.
Jump out of the water when you reach the surface. Fly to the left or right. Land appears. Flap your wings hard and fly up. Touch two pink clouds in that section of sky and a star appears. Touch it. You'll have another piece of the Trident. Return to the dolphin. Fly until you reach land on the other side. Repeat the game of tag with pink clouds. Touch one pink cloud and acquire a fish symbol; touch the other and a star appears. Touch the star and the third piece of the Trident is yours. Return to the dolphin, change forms and dive for the bottom. When you arrive, the mermaid's prison will dissolve.

IMAGIC VIDEO GAME CARTRIDGE
TWO YEAR LIMITED WARRANTY

Imagic warrants to the original consumer purchaser of this Imagic video game cartridge that it will be free from defects in materials and workmanship for TWO YEARS from the date of purchase. If this cartridge is discovered to be defective within the warranty period, Imagic, at its option, will either repair or replace this cartridge free of charge, upon receipt of the cartridge, postage prepaid, with proof of date of purchase, at the following location:

IMAGIC

See Enclosure

This warranty is limited to electronic and mechanical parts contained within the cartridge. It is not applicable to normal wear and tear and is not applicable and shall be void if the defect has arisen through, or the cartridge shows signs of, misuse, excessive wear, modifications, or tampering.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER EXPRESS WARRANTIES OR REPRESENTATIONS. ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS, ARE LIMITED TO A PERIOD OF TWO YEARS FROM THE DATE OF PURCHASE. IMAGIC IS NOT LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES ON THIS CARTRIDGE.

Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so the limitations or exclusions set forth above may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.



FATHOM

Les Titans ont emprisonné Neptina, fille de Neptune !

Protée, membre de la cour de Neptune, désire ardemment libérer cette belle sirène. Il part donc à la recherche des morceaux manquants du Trident magique, au-delà des terres et des océans, se changeant de dauphin en goéland afin de tromper les ravisseurs de la sirène. De nombreuses épreuves attendent Protée : des pieuvres, des enchevêtrements d'algues, des bandes d'oiseaux noirs crieurs, et même des volcans en éruption !

Français

BUTS DU JEU :

- Trouver les trois morceaux manquants du Trident de Neptune et libérer la fille de Neptune aussi souvent que vous le pouvez.
- Se changer de dauphin en goéland afin de chercher les trois morceaux du Trident sur la mer et dans le ciel.
    - Des étoiles magiques apparaissent dans le ciel et des étoiles de mer apparaissent dans l'océan. Ce sont les clés qui vous permettront de trouver des morceaux de Trident !

LE DAUPHIN QUI PLONGE

- Vous commencez chaque partie sous forme de dauphin.
    - Pour nager, maintenez enfoncé le bouton rouge. Lorsque vous le relâchez, vous vous arrêtez de nager.
    - Utilisez le levier pour contrôler la direction dans laquelle nage le dauphin.
- Lorsque vous nagez, évitez les pieuvres et les nombreuses algues. Vous perdrez beaucoup de points si vous les touchez.
- Touchez autant d'hippocampes que vous le pouvez.
    - Vous gagnez des points chaque fois que vous touchez un hippocampe.
    - Une étoile de mer **peut** apparaître si vous arrivez à toucher tous les hippocampes dans un secteur d'océan avant de le quitter.
    - Vous pouvez obtenir un ou plusieurs morceaux du Trident en touchant l'étoile de mer. Les morceaux de Trident apparaissent au bas de l'écran.
    - Si vous touchez le nombre correct d'hippocampes, le symbole d'un oiseau apparaîtra en bas de votre écran. Grâce à cela vous pouvez vous transformer en goéland lorsque vous revenez à la surface.

A TIRE D'AILE

Lorsque le dauphin sort de l'eau, il devient goéland si vous avez le symbole de l'oiseau.

- Pour voler, appuyez une fois sur le bouton rouge, ce qui correspond à un battement d'aile.
    - Plus vous appuyez sur le bouton, plus vous volez haut et vite.
    - Pour planer, relâchez le bouton.
    - Utilisez le levier pour diriger le goéland.
- Vous pouvez sortir de l'écran à droite, à gauche ou en haut pour atteindre les nuages. Chaque fois que vous libérez Neptina, vous pouvez voler plus loin et plus haut qu'avant !
- Touchez les nuages roses.
    - Vous gagnez des points pour chaque nuage rose que vous touchez.
    - Une étoile **peut** apparaître si vous arrivez à toucher tous les nuages d'un secteur de ciel avant de le quitter.
    - Vous avez un nombre limité d'essais pour toucher les nuages roses avant qu'ils ne deviennent gris.
        - Les nuages gris peuvent également vous donner des étoiles bénéfiques, mais vous perdez des points lorsque vous touchez les nuages gris.
- Si vous touchez le nombre correct de nuages, le symbole d'un poisson apparaîtra en bas de l'écran. Avec cela, vous pouvez vous retransformer en dauphin.
- Toute collision avec les oiseaux noirs vous enlève des points.

ETENDEZ VOS HORIZONS

- Après vous être changé en goéland et pendant que le dauphin apparaît sur l'écran, vous ne pouvez voler qu'à gauche ou à droite.
- Une fois que le dauphin n'est plus visible, vous pouvez voler plus haut.
- Lorsqu'un volcan apparaît sur l'écran, vous pouvez seulement voler à gauche ou à droite, mais pas vers le haut. Une fois que le volcan n'est plus visible, vous pouvez voler plus haut.
- Des volcans désolés remplissent le paysage. Chaque fois que vous libérez Neptina, vous pouvez atteindre des volcans plus éloignés.
- Chaque niveau devient de plus en plus difficile à mesure que vous allez plus loin.

SCORES

- Le niveau de difficulté apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. Toutes les parties commencent au niveau 1.
- Si vous libérez Neptina, les points que vous avez gagnés à ce niveau sont conservés dans une banque.
- Chaque fois que vous libérez Neptina, vous avancez automatiquement jusqu'au niveau suivant (2, 3, etc). Le score du nouveau niveau recommence à 50.
- Lorsque vous libérez Neptina, les points que vous gagnez à ce niveau sont ajoutés aux points que vous avez en banque, c'est-à-dire le nombre total de points que vous avez gagnés aux niveaux précédents.
- Le points que vous gagnez sont multipliés par le niveau de difficulté auquel vous vous trouvez.

LA PARTIE SE TERMINE lorsque :

- Votre nombre de points atteint 0.
- Vous n'avez plus d'essais pour toucher l'étoile de mer. Cela se produit lorsque les hippocampes n'apparaissent plus avant que le dauphin ne parvienne à faire apparaître un symbole de poisson.
  - Lorsque la partie est terminée, vous verrez votre score final. Le nombre de niveaux que vous avez atteints est indiqué par le nombre de cœurs qui sont affichés.
  - Si vous libérez la sirène sept fois, vous recevrez une surprise spéciale !

POUR SURVIVRE AU NIVEAU 1 !

Voici comment vous devez nager et voler au niveau 1. Après cela, tout dépend de vous ! Lorsque le dauphin plonge, des pieuvres et deux hippocampes apparaissent. Vous devez toucher les deux hippocampes. Touchez ensuite l'étoile de mer lorsqu'elle apparaît. Un morceau de Trident apparaît alors en bas de l'écran. Remarque : vous devez toucher les deux hippocampes et l'étoile de mer sans quitter ce secteur de mer. Si vous n'y arrivez pas, remontez à la surface et essayez de nouveau.

Plongez ensuite à travers les algues. D'autres hippocampes apparaîtront. Si vous en touchez un, le symbole de l'oiseau apparaîtra en bas de l'écran. Remontez maintenant à la surface ou bien essayez de toucher d'autres hippocampes pour obtenir des points supplémentaires. Sautez hors de l'eau lorsque vous atteignez la surface. Volez vers la gauche ou vers la droite. La terre apparaîtra ensuite. Battez vite des ailes pour vous élever. Si vous touchez deux nuages roses dans ce secteur de ciel, une étoile apparaîtra. Touchez-la et vous obtiendrez un autre morceau de Trident. Retournez alors au dauphin et volez jusqu'à ce que vous atteigniez la terre de l'autre côté. Suivez la même procédure pour toucher les nuages roses. Lorsque vous touchez un nuage rose, vous obtenez un symbole de poisson. Lorsque vous en touchez un autre, une étoile apparaîtra. Si vous touchez l'étoile, vous recevrez le troisième morceau du Trident. Retournez au dauphin, changez de forme et replongez. Lorsque vous arrivez, la prison de la sirène s'arrêtera.

GARANTIE DE DEUX ANS
DE LA CASSETTE DE JEU VIDEO IMAGIC

Imagic garantit à l'acheteur original de cette cassette de jeu vidéo que, pour une durée de DEUX ANS à partir de la date d'achat, elle demeurera exempte de tout défaut de matière première et de fabrication. Si, avant l'expiration de cette garantie, cette cassette se révèle défectueuse, Imagic se réserve le choix de soit la réparer soit la remplacer à ses frais, et ce dès réception, port payé, de la cassette accompagnée d'une preuve d'achat à l'adresse suivante:

IMAGIC

Voir autres détails ci-joints

Cette garantie se limite aux pièces électroniques et mécaniques renfermées à l'intérieur de la cassette. Elle ne s'applique pas à l'usure normale. Elle n'est pas applicable et sera annulée si le défaut résulte, ou si la cassette porte des traces d'usage impropre ou abusif, de modifications ou de manipulation intempestive.

CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE EXPLICITE OU DECLARATION. TOUTES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE BONNE VENTE ET D'ADAPTATION AU BUT PREVU SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE DEUX ANS A PARTIR DE LA DATE D'ACHAT. IMAGIC N'EST PAS RESPONSABLE DES DOMMAGES SPECIAUX, FORTUITS OU INDIRECTS, RESULTANT D'UNE VIOLATION DE TOUTE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE DE CETTE CASSETTE.

Dans certains Etats américains et pays étrangers, la loi ne permet aucune limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni aucune exclusion ou limitation quant aux dommages fortuits ou indirects. Ainsi il est possible que les limitations ou exclusions mentionnées précédemment ne s'appliquent pas dans votre cas. Il est aussi possible que vous ayez d'autres droits qui varient selon les Etats et les pays.



FATHOM

Die Titanen haben Neptina, Neptuns Tochter, gefangengenommen.

Proteus, ein Mitglied vom Hofe Neptuns, möchte die wunderschöne Seeungfrau unbedingt befreien. Er macht sich auf die Suche nach den fehlenden Teilen des magischen Dreizacks, zieht durch Land und See und verwandelt sich von einem Delphin in eine Möwe, um die Entführer der Seejungfrau zu täuschen. Proteus stößt dabei auf tödliche Situationen —Kraken, verschlungenen Seetang, kreischende schwarze Vogelschwärme und sogar ausbrechende Vulkane.

ZIELE:

- Suchen Sie die drei fehlenden Stücke von Neptuns Dreizack und befreien Sie Neptuns Tochter möglichst oft.
- Verwandeln Sie sich von einem Delphin in eine Seemöwe, um Meer und Himmel nach den drei Teilen des Dreizacks abzusuchen.
    - Magische Sterne erscheinen am Himmel und Seesterne im Meer. Sie sind der Schlüssel zu den Dreizackstücken.

DER TAUCHENDE DELPHIN

- Sie beginnen jedes Spiel als Delphin.
    - Zum Schwimmen drücken Sie den roten Knopf und halten ihn gedrückt. Lassen Sie den Knopf los, wenn Sie anhalten wollen.
    - Mit dem Steuerknüppel steuern Sie den Delphin in die gewünschte Richtung.
- Achten Sie darauf, daß Sie nicht gegen Kraken und Meeresalgen schwimmen. Wenn Sie sie berühren, kostet es Sie eine Menge Punkte.
- Berühren Sie möglichst viele SEEPFERDCHEN.
    - Für jedes berührte Seepferdchen erhalten Sie Punkte.
    - Ein Seestern **kann** erscheinen, wenn es Ihnen gelingt, alle Seepferdchen in einem Meeresgebiet zu berühren, bevor Sie dieses Gebiet verlassen.
    - Sie können einen oder mehrere Teile des Dreizacks an sich reißen, indem Sie Seesterne berühren. Die Dreizackteile erscheinen dann unten am Bildschirm.
    - Wenn Sie die richtige Zahl von Seepferdchen berührt haben, erscheint ein Vogelsymbol unten an Ihrem Bildschirm. Nun können Sie sich in eine Seemöwe verwandeln, sobald Sie auftauchen.

DURCH DIE LÜFTE

Wenn der Delphin aus dem Wasser hochspringt, verwandeln Sie sich in eine Seemöwe, sofern Sie ein Vogelsymbol auf dem Bildschirm haben.

- Zum Fliegen drücken Sie für jeden Flügelschlag den roten Knopf einmal.
    - Je öfter Sie den Knopf drücken, um so höher und schneller fliegen Sie.
    - Wenn Sie nur dahinsegeln wollen, lassen Sie den Knopf los.
    - Mit dem Steuerknüppel steuern Sie die Seemöwe.
- Sie können rechts und links aus dem Bild fliegen und nach oben in die Wolken. Je öfter Sie Neptina befreien, um so weiter und höher können Sie fliegen.
- Berühren Sie rosa WOLKEN
    - Für jede rosa Wolke, die Sie berühren, erhalten Sie Punkte.
    - Ein Stern **kann** erscheinen, falls es Ihnen gelingt, sämtliche Wolken in einem Abschnitt des Himmels zu berühren, bevor Sie diesen Abschnitt verlassen.
    - Die Gelegenheiten zum Berühren der rosa Wolken sind begrenzt, da die Wolken nach einiger Zeit grau werden.
        - Auch graue Wolken können zu einem Glücksstern führen, aber das Berühren von grauen Wolken kostet Sie Punkte.
- Wenn Sie die richtige Zahl von Wolken berührt haben, erscheint ein Fischsymbol unten am Bildschirm. Damit können Sie sich wieder in einen Delphin verwandeln.
- Zusammenstöße mit den schwarzen Vögeln kosten Punkte.

ÜBER DEN HORIZONT FLIEGEN

- Wenn Sie sich in eine Seemöwe verwandelt haben und der Delphin noch auf dem Bild ist, können Sie nur nach rechts oder links fliegen.
- Sobald der Delphin nicht mehr in Sicht ist, können Sie höher fliegen.
- Wenn ein Vulkan auf dem Bildschirm ist, können Sie nur nach rechts oder links fliegen, nicht nach oben. Erst wenn der Vulkan nicht mehr zu sehen ist, können Sie wieder hochfliegen.
- Unheimliche Vulkane bedecken das Land. Nach jeder Befreiung von Neptina können Sie zu noch weiter entfernten Vulkanen fliegen.
- Das Spiel wird mit zunehmend größerem Gelände auf den höheren Spielstufen immer schwieriger.

PUNKTEZÄHLUNG

- Die Zahl der Spielstufe erscheint unten links am Bildschirm. Alle Spiele beginnen auf der Stufe 1.
- Wenn Sie Neptina befreien, werden die auf dieser Stufe erzielten Punkte in einer Punktebank gespeichert.
- Jedesmal, wenn Sie Neptina befreien, rücken Sie automatisch zur nächsten Spielstufe (2, 3 usw.) vor. Ihre Punktezahl für die neue Spielstufe wird wieder auf 50 gesetzt.
- Wenn Sie Neptina befreien, werden die auf dieser Stufe verdienten Punkte in der Punktebank zu den auf den bisherigen Spielstufen erzielten Punkten hinzugezählt.
- Die erzielten Punkte werden mit der Zahl der Spielstufe, auf der Sie sich befinden, multipliziert.

DAS SPIEL IST VORBEI, wenn:

- Ihre Punktzahl auf null sinkt.
- Wenn Sie keine Chance mehr haben, einen Seestern zu berühren. Das passiert dann, wenn keine Seepferdchen mehr erscheinen, bevor es dem Delphin gelingt, ein Fischsymbol auf den Bildschirm zu bringen.
  - Am Ende des Spiels sehen Sie Ihre Endpunktzahl auf dem Bildschirm. Die Zahl der erreichten Spielstufe wird durch die Zahl der angezeigten Herzen angegeben.
  - Eine besondere Überraschung wartet auf Sie, wenn Sie die Seejungfrau sieben Mal befreit haben.

STUFE EINS ÜBERLEBEN!

Hier zeigen wir Ihnen, wie Sie erfolgreich durch die Stufe 1 schwimmen und flattern können. Danach müssen Sie sich allein durchschlagen.

Während der Delphin in die Tiefe des Meeres taucht, erscheinen Kraken und zwei Seepferdchen. Berühren Sie beide Seepferdchen. Dann berühren Sie den erscheinenden Seestern. Daraufhin erscheint ein Teil des Dreizacks unten am Bildschirm. Beachten Sie, daß Sie beide Seepferdchen und den Seestern erreichen müssen, ohne dieses Meeresgebiet zu verlassen. Falls Ihnen das nicht gelingt, schwimmen Sie wieder zur Oberfläche und versuchen es noch einmal.

Dann tauchen Sie durch die Reihen von Seetang. Mehr Seepferdchen erscheinen. Wenn Sie eines berühren, wird ein Vogelsymbol unten an Ihrem Bildschirm angezeigt. Jetzt tauchen Sie wieder auf oder versuchen, andere Seepferdchen zu berühren, um noch mehr Punkte zu kassieren.

Springen Sie aus dem Wasser hoch, sobald Sie an die Oberfläche kommen. Fliegen Sie nach rechts oder links. Land erscheint. Schwingen Sie kräftig Ihre Flügel und fliegen Sie hoch. Berühren Sie zwei rosa Wolken in diesem Himmelsabschnitt, dann erscheint ein Stern. Berühren Sie ihn. Das bringt Ihnen einen weiteren Teil des Dreizacks. Verwandeln Sie sich wieder in einen Delphin. Fliegen Sie so lange, bis Sie das Land auf der anderen Seite erreichen. Dann geht das Spiel mit den rosa Wolken wieder los. Berühren Sie eine rosa Wolke, und Sie erhalten ein Fischsymbol. Ein Stern erscheint, wenn Sie die zweite rosa Wolke berührt haben. Berühren Sie auch noch den Stern, so gehört Ihnen der dritte Teil des Dreizacks. Verwandeln Sie sich zurück in den Delphin und tauchen Sie bis auf den Meeresgrund. Sobald Sie dort ankommen, ist das Gefängnis der Seejungfrau aufgelöst.

IMAGIC FERNSEHSPIEL-KASSETTE
BESCHRÄNKTE ZWEIJÄHRIGE
GARANTIE

Imagic garantiert dem Ersterwerber dieser Imagic Fernsehspiel-Kassette, der die Kassette zum Eigenbedarf erwirbt, daß sie in Bezug auf Material und Verarbeitung keine Mängel aufweist. Die Garantiefrist beträgt ZWEI JAHRE, beginnend mit dem Kaufdatum. Sollten innerhalb dieser Garantiefrist Mängel festgestellt werden, so wird Imagic die Kassette nach freiem Ermessen kostenlos reparieren oder ersetzen, sobald sie, zusammen mit einem Nachweis des Kaufdatums, portofrei bei folgender Anschrift eingegangen ist:

IMAGIC

Siehe Anlage

Diese Garantie beschränkt sich auf in der Kassette enthaltene elektronische und mechanische Teile. Ansprüche auf Garantieleistungen entfallen bei normalen Abnutzungserscheinungen, sie entfallen ebenfalls und die Garantie ist nichtig, wenn der betreffende Mängel auf unsachgemäße Behandlung, Modifikationen oder Eingriffe von fremder Seite zurückzuführen ist, oder wenn die Kassette Anzeichen solchen Mißbrauchs aufweist.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDEREN AUSDRÜCKLICHEN GARANTIE ODER GEWÄHRLEISTUNG. JEDE ANWENDBARE INBEGRIFFENE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH EINER GEWÄHR FÜR HANDELSFÄHIGKEIT UND QUALIFIKATION IST AUF EINE FRIST VON ZWEI JAHREN AB KAUFDATUM BESCHRÄNKT. IMAGIC IST FÜR BESONDERE, ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUF EINEM GEWÄHRLEISTUNGSBRUCH EINER AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEIGEND EINGESCHLOSSENEN GARANTIE DIESER KASSETTE BERUHEN, NICHT HAFTBAR.

In einigen US-Bundesstaaten und einigen Ländern ist eine Befristung stillschweigend eingeschlossener Garantien sowie ein Ausschluß oder eine Befristung von beiläufigen oder Folgeschäden nicht statthaft; die oben zitierten Fristsetzungen bzw. Ausschlüsse treffen also eventuell auf Sie nicht zu. Diese Garantie gewährt Ihnen spezifische Rechtsansprüche; es können eventuell weitere Rechtsanprüche bestehen, die von Bundesstaat zu Bundesstaat bzw. von Land zu Land verschieden sind.

FATHOM

I Titani hanno catturato ed imprigionato Nettina, figlia di Nettuno!

Proteo, un membro della corte di Nettuno, si propone di liberare la bella sirena. Per conseguire il suo scopo, dovrà ritrovare le tre parti del tridente magico ■ nel contempo sfuggire ai rapitori della sirena attraversando mare e cielo e trasformandosi in delfino o gabbiano. Proteo dovrà dunque affrontare pericoli mortali—polipi, alghe aggrovigliate, stormi d'uccelli neri, perfino vulcani in eruzione!

OBIETTIVI

- Individuare le tre parti del tridente di Nettuno e liberare Nettina il maggior numero possibile di volte.
- Trasformarsi da delfino a gabbiano per ricercare le tre parti del tridente non solo in mare ma anche in cielo.
    - Le stelle magiche e le stelle di mare che compaiono rispettivamente in cielo e in mare sono la chiave al conseguimento delle tre parti del tridente.

IL DELFINO GUIZZANTE

- All'inizio del gioco, Proteo assume la forma di delfino.
    - Per nuotare, premete e tenete abbassato il pulsante rosso. Rilasciate il pulsante quando volete fermarvi.
    - Usate la leva di comando per controllare la direzione di movimento del delfino.
- In mare, evitate i polipi e le alghe aggrovigliate il cui contatto può causarvi la perdita di preziosi punti quando vengono toccati.
- Toccate il maggior numero possibile di cavallucci marini.
    - Fate punti ogni volta che toccate un cavalluccio marino.
    - Se riuscite a a toccare tutti i cavallucci marini in una data sezione di mare, **può darsi** che compaia una stella di mare.
    - Per conseguire una o più parti del tridente dovete toccare la stella di mare. Le parti del tridente sono visualizzate nella sezione inferiore del video.
    - Se toccate il corretto numero di cavallucci marini, un simbolo d'uccello compare nella parte inferiore del video. Esso vi consente di trasformarvi in un gabbiano non appena siete risaliti alla superficie.

IN VOLO

Quando il delfino emerge dal mare diventa un gabbiano, sempre che sul video sia visualizzato il simbolo dell'uccello.

- Per volare, premete ripetutamente il pulsante rosso—ogni schiacciamento del pulsante corrisponde ■ un battito delle ali.
    - Più premete il pulsante, più alto ■ veloce sarà il vostro volo.
    - Se volete planare, rilasciate il pulsante.
    - Usate la leva di comando per guidare i movimenti del gabbiano.
- Volate fuori schermo sia a destra che a sinistra e raggiungete le nuvole. Ogni volta che liberate Nettina, potrete volare più in alto e più lontano di prima!
- Toccate le NUVOLE rosa
- Fate punti ogni volta che toccate una nuvola rosa.
    - Se riuscite a toccare tutte le nuvole in una data sezione di cielo, **può darsi** che compaia una stella.
    - Avete un determinato numero di opportunità per toccare le nuvole rosa prima che diventino grigie.
        - Sebbene esse possano far ancora apparire le stelle, il contatto con le nuvole grigie causa la perdita di preziosi punti.

- Se toccate il corretto numero di nuvole, il simbolo del pesce viene visualizzato nella parte inferiore del video. Esso vi consente di trasformarvi di nuovo in un delfino.
- Ogni volta che vi scontrate con gli uccelli neri perdete punti.

VOLO ORIZZONTALE

- Se vi trasformate in un gabbiano mentre il delfino è ancora visibile sullo schermo, potete volare solamente ■ destra o a sinistra.
- Quando il delfino non è più visibile, potete prendere quota.
- Quando compare un vulcano, potete volare solamente a destra o a sinistra. Quando il vulcano non è più visibile potete riprendere quota.
- Il paesaggio è cosparso di vulcani. Ogni volta che liberate Nettina, potete raggiungere vulcani più lontani.
- Ogni livello risulta più impegnativo di quello precedente. Il vostro raggio d'azione diventa sempre più esteso.

PUNTEGGIO

- Il numero del livello viene visualizzato nell'angolo inferiore sinistro del video. Tutti i giochi hanno inizio al Livello 1.
- Ogni volta che liberate Nettina, i punti conseguiti in quel dato livello sono conservati in una banca di punti.
- Ogni volta che liberate Nettina, avanzate automaticamente al successivo livello (2, 3, ecc.). Il vostro punteggio riparte da 50.
- Ogni volta che liberate Nettina, i punti conseguiti in quel dato livello sono aggiunti nella banca di punti ■ quelli conseguiti nei livelli precedenti.
- I punti conseguiti sono moltiplicati per il numero del livello di gioco.

IL GIOCO SI CONCLUDE quando:

- Il vostro punteggio raggiunge zero.
- Non avete più possibilità di ottenere stelle di mare. Ciò avviene se i cavallucci marini scompaiono prima che il delfino sia riuscito a visualizzare il simbolo del pesce.
  - Alla fine del gioco il vostro punteggio viene visualizzato sul video. Il numero di livelli conseguiti ■ indicato dal numero di cuori che compaiono sul video.
  - Se riuscite a liberare la sirena sette volte, sarete ricompensati con una bella sorpresa!

COME SUPERARE IL LIVELLO UNO!

Ecco alcuni utili suggerimenti che vi aiuteranno ■ superare il Livello 1. Dopo di che dovrete cavarvela da soli.

Quando il delfino nuota in profondità, vengono visualizzati polipi e cavallucci marini. Se riuscite a toccare i due cavallucci quindi la stella di mare successivamente visualizzata, una parte del tridente comparirà nella sezione inferiore del video. N.B.: I due cavallucci ■ la stella di mare devono essere raggiunti senza mai uscire dalla specifica sezione di gioco, altrimenti dovrete risalire alla superficie ■ riprovare da capo.

Dopo di che, tuffatevi fra le alghe mentre tutto intorno compariranno altri cavallucci marini. Se ne toccate uno solo il simbolo dell'uccello viene visualizzato nella parte inferiore del video. Risalite alla superficie o cercate di raggiungere altri cavallucci e fare degli altri punti.

Quando saltate fuori dall'acqua, potete volare ■ destra o ■ sinistra: sul video compare una massa di terra. Battete le ali il più velocemente possibile per prender quota. Se riuscite a toccare due nuvole rosa nella stessa sezione di cielo, comparirà una stella magica il cui contatto vi consentirà di ottenere la seconda parte del tridente. Ritornate nella posizione del delfino quindi volate fino a che non raggiungete la massa di terra situata nel lato opposto del video. Se riuscite a toccare di nuovo una delle nuvole rosa, conseguirete il simbolo del pesce; toccandone un'altra farete comparire una stella il cui contatto causerà il conseguimento della terza parte del tridente. Riportatevi nella posizione del delfino, cambiate forma e tuffatevi in profondità. Al vostro arrivo la prigione della bella sirena ■ dileguerà.

VIDEOCASSETTA IMAGIC
GARANZIA LIMITATA PER DUE ANNI

La Imagic garantisce all'acquirente ed utente originario della videocassetta Imagic che essa si rivelerà esente da difetti di materiale e di fabbricazione per due anni dalla data di acquisto. Se la cassetta si rivelerà difettosa durante il suddetto periodo della garanzia, la Imagic provvederà a sua scelta alla riparazione o sostituzione della medesima gratuitamente, a condizione che questa venga inviata come pacco postale debitamente affrancato unitamente alla prova della data di acquisto al seguente indirizzo:

IMAGIC CUSTOMER SERVICE

Vedere allegato

La presente garanzia è limitata alle parti elettroniche e meccaniche della cassetta, ma non è applicabile per conseguenze di normale usura e non è applicabile e sarà annullata se il difetto è stato causato da usura eccessiva, modifiche o manomissioni o se la cassetta mostra segni di uso cattivo o improprio.

FATHOM

¡Los Titanes han encarcelado a Neptina, la hija de Neptuno!

Proteo, miembro de la Corte de Neptuno desea con ansia liberar a la hermosa sirena. Emprende la búsqueda de las desaparecidas piezas del Tridente mágico, vagando por tierra y por mar, convirtiéndose de delfín en gaviota con el fin de engañar a los capturadores de la sirena. Proteo tiene que enfrentarse con pruebas mortales — óctopos, enmarañados lechos de algas marinas, estridentes bandadas de pájaros negros, e incluso volcanes en erupción.

OBJETIVOS :

- Localizar las tres piezas desaparecidas del Tridente de Neptuno y liberar a la hija de Neptuno con la frecuencia que se pueda.
- Transformarse de delfín en gaviota para buscar en el mar y en el cielo las tres piezas del Tridente.
    - Estrellas mágicas aparecen en el cielo y estrellamares aparecen en el mar. ¡Son la clave para encontrar las piezas del Tridente!

DELFIN ZAMBULLIDOR

- Usted comienza cada juego como delfín.
    - Para nadar, oprima y mantenga oprimido el botón rojo. Suelte el botón para dejar de nadar.
    - Use el mando de palanca para controlar la dirección en que nada el delfín.
- Al nadar, esquive los óctopos y las ristras de algas marinas. Si los toca, perderá puntos valiosos.
- Toque a todos los CABALLOS MARINOS que pueda.
    - Ganará puntos por cada caballo marino que toque.
    - **Podrá** aparecer una estrellamar si usted consigue tocar a todos los caballos marinos de una sección del mar antes de abandonar dicha sección.
    - Podrá adquirir una pieza o piezas del Tridente al tocar une estrellamar. Las partes del Tridente aparecerán en la parte inferior de la pantalla.
    - Si consigue tocar al número correcto de caballos marinos, aparecerá el símbolo de un pájaro en la parte inferior de la pantalla. Con él podrá transformarse en gaviota al salir a la superficie.

ALETEANDO

Cuando el delfín salte del agua, usted se convertirá en la gaviota, si tiene el símbolo del pájaro.

- Para volar, oprima el botón rojo una vez por cada aletada.
    - Cuanto más frecuentemente oprima, más alto y más rápido volará.
    - Para planear, deje de oprimir el botón.
    - Use el mando de palanca para dirigir la gaviota.
- Salga volando de la pantalla hacia la derecha o hacia la izquierda, y también hacia arriba, a las nubes. Cada vez que libere a Neptina, podrá volar más lejos y más alto que antes.
- Toque las NUBES rosa
    - Ganará puntos por cada nube rosa que toque.
    - **Podrá** aparecer una estrella si consigue tocar todas las nubes de una sección del cielo antes de abandonar dicha sección.
    - Tendrá un número limitado de oportunidades para tocar las nubes rosa antes de que se vuelvan grises.
        - Las nubes grises pueden también conducir a estrellas favorables, pero el tocar nubes grises le costará a usted puntos.
- Toque el número correcto de nubes y aparecerá el símbolo de un pez en la parte inferior de la pantalla. Con él, podrá volver a convertirse en delfín.
- Los choques con mirlos restan puntos.

VOLANDO POR EL HORIZONTE

- Después de convertirse en gaviota mientras el delfín aparece en la pantalla, usted podrá volar sólo ■ la izquierda o ■ la derecha.
- Una vez que el delfín esté fuera del alcance de la vista, usted podrá volar más alto.
- Cuando aparezca un volcán en la pantalla, usted podrá volar solamente a la izquierda o a la derecha, no hacia arriba. Una vez que el volcán esté fuera del alcance de la vista, usted podrá volar más alto.
- Misteriosos volcanes cubren el paisaje. Cada vez que libere ■ Neptina, podrá llegar a volcanes más distantes.
- Cada nivel se hace más difícil, puesto que hay más territorio que cubrir.

PUNTAJE

- El número de Nivel aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla. Todos los juegos comienzan en el Nivel 1.
- Si usted libera a Neptina, los puntos que gane en dicho Nivel se almacenan en un banco de puntos.
- Siempre que libere ■ Neptina, avanzará automáticamente al Nivel siguiente (2, 3, etc). Su tanteo para el nuevo Nivel vuelve a los 50.
- Cuando libera a Neptina, los puntos que gane en dicho Nivel se añaden al banco de puntos con el número total de puntos ganados en todos los Niveles anteriores.
- Los puntos que gane se multiplican por el número de Nivel en que usted se encuentre.

EL JUEGO TERMINA cuando :

- Sus puntos lleguen a cero.
- Se le acaben las oportunidades de obtener estrellamares. Esto sucede cuando dejan de aparecer caballos marinos antes de que el delfín consiga que aparezca un símbolo de pez.
  - Al terminar el juego, usted verá su puntaje final. El número de niveles logrados está indicado por el número de corazones que aparecen.
  - Libere a la sirena siete veces, y espere una sorpresa especial.

¡COMO SOBREVIVIR AL NIVEL UNO!

Esta es la manera de nadar aleteando y de volar por el Nivel 1. Después de eso, usted estará solo.

Al ir nadando el delfín, aparecen óctopos y dos caballos marinos. Toque a ambos caballos marinos. Luego, toque la estrellamar que aparezca. En este momento aparece una pieza del Tridente en la parte inferior de la pantalla. Observe : Deberá alcanzar ambos caballos marinos y la estrellamar sin abandonar dicha sección del mar. De lo contrario, vuelva a la superficie e intente de nuevo.

Luego, sumérjase por entre las líneas de algas marinas. Aparecerán más caballos marinos. Toque ■ uno y aparecerá un símbolo de pájaro en la parte inferior de la pantalla. Vuelva ahora ■ la superficie, y trate de alcanzar a otros caballos marinos para obtener puntos adicionales.

Salte fuera del agua cuando llegue a la superficie. Vuele hacia la izquierda o hacia la derecha. Agite enérgicamente las alas y suba volando. Toque dos nubes rosa en esa sección y aparecerá una estrella. Tóquela. Obtendrá otro fragmento del Tridente. Vuelva a asumir la forma de delfín. Vuele hasta alcanzar tierra al otro lado. Repita el juego de pesca con nubes rosa. Toque una nube rosa y adquirirá un símbolo de pez; toque la otra y aparecerá una estrella. Toque la estrella y habrá adquirido la tercera pieza del Tridente. Vuelva a asumir la forma de delfín, cambie de formas, y zambúllase hacia el fondo. A su llegada, se desvanecerá la prisión de la sirena.

GARANTIA LIMITADA DE DOS AÑOS PARA LAS VIDEOCASSETTES DE JUEGOS IMAGIC

Imagic garantiza al comprador original de cualquier videocassette de juego Imagic que tal cassette estará libre de defectos en materiales y mano de obra durante un período de DOS AÑOS a partir de la fecha de compra. Si durante este periodo se descubre que la cassette es defectuosa, Imagic, a su opción, reparará o reemplazará la cassette sin cargo alguno. Para ello, la cassette deberá enviarse, con gastos de franqueo pagados por el cliente y acompañada de la comprobación de fecha de compra, a la siguiente dirección:

IMAGIC

Vea la dirección adjunta

Esta garantía está limitada a los componentes electrónicos y piezas mecánicas que contiene la cassette. No es aplicable al desgaste normal. En caso de que el defecto haya surgido como resultado de, o si la cassette muestra señales de, uso incorrecto, desgaste excesivo, modificaciones [redacted] manipulación indebida, dicha garantia no sólo no será aplicable sino que quedará anulada.

ESTA GARANTIA REEMPLAZA CUALESQUIERA OTRAS GARANTIAS O DECLARACIONES ESCRITAS. CUALESQUIERA GARANTIAS IMPLICITAS QUE SEAN APLICABLES, INCLUYENDO LAS GARANTIAS DE COMERCIABILIDAD Y BUEN ESTADO, ESTAN LIMITADAS A UN PERIODO DE DOS AÑOS A PARTIR DE LA FECHA DE COMPRA. IMAGIC NO ASUME RESPONSABILIDAD ALGUNA EN CUANTO A DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O CONSECUENCIALES DEBIDOS A LA VIOLACION DE CUALESQUIERA GARANTIAS ESCRITAS O IMPLICITAS APLICABLES A ESTA CASSETTE.

Algunos estados de los EE.UU. no permiten la adopción de limitaciones sobre la duración de una garantía implícita, como tampoco la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuenciales, por lo que [redacted] posible que las limitaciones o exclusiones arriba mencionadas no sean aplicables al caso específico de Ud. Esta garantía le da a Ud. derechos legales específicos, aunque Ud. también puede tener otros derechos adicionales, los cuales varían de un estado a otro.

FATHOM

De Titans hebben Neptina, de dochter van Neptune, gevangen genomen!

Proteus, een lid van Neptune's hof, gaat er op uit om de beminnelijke zeemeermin te bevrijden. Zijn doel is om de missende delen van de magische drietand te vinden, zwerfend door land en zee, veranderend van dolfijn naar zeemeeuw om de ontvoerders van de zeemeermin te misleiden. Gevaarlijke route's staan Proteus in de weg — inktvissen, verwarrend zeewier, schreeuwende groepen zwarte vogels, zelfs uitbarstende vulkanen!

HET DOEL:

- Zoek de drie missende delen van Neptune's drietand op en bevrijdt Neptune's dochter zo vaak als u kunt.
- Verander van vorm van dolfijn naar zeemeeuw om de zee en de lucht af te zoeken naar de drie delen van de drietand.
    - Magische sterren verschijnen in de lucht en zeesterren in de zee. Deze zijn de sleutel tot het vinden van de drietand delen!

DUIKENDE DOLFIJN

- U begint ieder spel als een dolfijn.
    - Om te zwemmen moet u de rode knop indrukken en ingedrukt houden. Laat de knop los om met zwemmen te stoppen.
    - Gebruik de joystick om de richting van de zwemmende dolfijn te bepalen.
    - Tijdens het zwemmen vermijdt inktvissen en slierten zeewier. U verliest waardevolle punten als u ze aanraakt.
    - Raak zoveel mogelijk zeepaardjes aan als u kunt.
    - U krijgt punten voor ieder zeepaartje die u aanraakt.
    - Er kan een zeester verschijnen, als u er in slaagt al de zeepaardjes in een gedeelte van de zee aan te raken voordat u dat gedeelte verlaat.
    - U kan een deel of meerdere delen van de drietand verkrijgen door een zeester aan te raken. De delen van de drietand verschijnen beneden op het scherm.
    - Raak de juiste aantal zeepaartjes aan en een vogel symbool verschijnt aan de onderkant van het scherm. Hiermee kunt u veranderen in een zeemeeuw, wanneer u uit het water opduikt.

UITVLIEGEN

Wanneer de dolfijn uit het water komt, word u een zeemeeuw, wanneer u een vogel symbool heeft.

- Om te vliegen, druk de rode knop in voor iedere slag met de vleugels.
    - Hoe vaker u drukt hoe hoger en sneller u gaat vliegen.
    - Om te zweven, stop met het indrukken van de knop.
    - Gebruik de joystick om de richting van de zeemeeuw te bepalen.
- Vlieg rechts of links van het scherm af, of de wolken in. Iedere keer als u Neptina bevrijdt kunt u verder en hoger vliegen dan voorheen!
- Het aanraken van de roze WOLKEN
    - U krijgt punten voor iedere roze wolk die u aanraakt.
    - Er kan een ster verschijnen als u er in slaagt al de wolken in een gedeelte van de lucht aan te raken, voordat u dat gedeelte verlaat.
    - U heeft een beperkt aantal kansen om de roze wolken aan te raken voordat ze grijs worden.
        - Grijze wolken kunnen ook leiden tot geluk sterren, maar het aanraken van grijze wolken kost u punten!
- Raak het juiste aantal wolken aan en een vis symbool verschijnt aan de onderkant van het scherm. Hiermee kunt u weer terug veranderen in een dolfijn.
- Er worden punten afgetrokken voor botsingen met zwarte vogels.

VLIEGEN NAAR DE HORIZON

- Na het veranderen in een zeemeeuw, wanneer de dolfijn nog op het scherm is, kunt u alleen naar rechts of links vliegen.
- Wanneer de dolfijn uit het beeld verdwenen is, kunt u hoger vliegen.
- Wanneer er een vulkaan op het scherm verschijnt, kunt u alleen naar rechts of links vliegen en niet omhoog. Wanneer de vulkaan uit het beeld verdwenen is, kunt u weer hoger vliegen.
- Akelige vulkanen strekken zich uit over het hele landschap. Iedere keer dat u Neptuna bevrijdt, kunt u meer afgelegen vulkanen berijken.
- Ieder niveau wordt moeilijker met meer grondgebied te bestrijken.

PUNTEN TELLING

- Het niveau nummer verschijnt aan de onderkant van het scherm. Alle spelen beginnen bij niveau 1.
- Wanneer u Neptina bevrijdt, worden de punten, die u op dat niveau verdient heeft, in een punten bank opgeslagen.
- Wanneer u Neptina bevrijd heeft, gaat u automatisch naar het volgende niveau (2, 3, enz.). Uw score gaat voor het nieuwe niveau terug naar 50.
- Wanneer u Neptina bevrijdt, worden de punten, die u op dat niveau verdiend heeft, bijgeteld bij de punten bank, bij het totaal aantal punten, die u in voorgaande niveau's verdiend heeft.
- De punten die u verdient, worden vermenigvuldigd door het niveau waar u op bent.

HET SPEL EINDIGT wanneer:

- Uw score nul berijkt.
- Uw kansen opraken om een zeester te verdienen. Dit gebeurt wanneer er geen zeepaardjes meer verschijnen voordat de dolfijn er in slaagt om een vis symbool te verkrijgen.
  - Wanneer het spel eindigt, krijgt u uw totaal score te zien. Het aantal niveau's die u berijkt heeft wordt aangeduid door de aantal hartjes die verschijnen.
  - Bevrijdt de zee meermin zeven keer en kijk uit naar een speciale verrassing!

HEET OVERLEVEN VAN HET EERSTE NIVEAU!

Hier is hoe door het eerste niveau heen te zwemmen en te vliegen. Daarna bent u op uwzelf!

Wanneer de dolfijn naar beneden zwemt, verschijnen er inktvissen en twee zeepaardjes. Raak de beide zeepaardjes aan. Raak dan de zeester aan die verschijnt. Een gedeelte van de drietand verschijnt nu aan de onderkant van het scherm. Aanmerking: U moet beide zeepaardjes en de zeester bereiken zonder dat gedeelte van de zee te verlaten. Wanneer u dat niet lukt, ga dan terug naar de oppervlakte en probeer het nog eens.
Vervolgens duikt u door de slierten zeewier. Er verschijnen meerdere zeepaardjes. Raak er een aan en een vogel symbool verschijnt aan de onderkant van uw scherm. Ga nu terug naar de oppervlakte, of probeer andere zeepaardjes te bereiken voor meer punten.
Spring uit het water wanneer u aan de oppervlakt verschijnt. Vlieg naar rechts of naar links. Land verschijnt. Flap uw vleugels hard en vlieg omhoog. Raak twee roze wolken aan in dat gedeelte van de lucht en er verschijnt een ster. Raak de ster aan. U heeft nu een ander gedeelte van de drietand. Keer terug naar de dolfijn. Vlieg totdat u land berijkt aan de andere kant. Herhaal het spel van roze wolken aantikken en verkrijg een vis symbool; raak een ander aan en er verschijnt een ster. Raak de ster aan en de derde gedeelte van de drietand is van u. Keer terug naar de dolfijn, verander van vorm en duik naar de bodem. Wanneer u daar arriveerd lost de gevangenis van de meermin op.

IMAGIC VIDEO SPEL CASSETTE
TWEE JAAR BEPERKTE GARANTIE

Imagic garandeert aan de oorspronkelijke koper-gebruiker van deze Imagic video spelcassette dat deze gedurende TWEE JAAR vanaf de koopdatum zal vrij blijven van gebreken in materialen en uitvoering. Als deze cassette binnen de garantieperiode defect blijkt te zijn, dan zal Imagic, te zijner keuze, deze cassette kosteloos repareren of vervangen nadat deze cassette met bewijs van koopdatum gefrankeerd is ontvangen aan het volgende adres:

IMAGIC

Zie bijlage

Deze garantie is beperkt tot electronische en mechanische onderdelen in de cassette aanwezig. Deze garantie geldt niet voor normale slijtage en is niet van toepassing en ongeldig als het defect is veroorzaakt door — of tekenen vertoont van: misbruik, overmatige slijtage, wijzigingen of verkeerde behandeling.

DEZE GARANTIE TREEDT IN DE PLAATS VAN ALLE ANDERE UITDRUKKELIJKE GARANTIES OF VERKLARINGEN. ALLE IMPLICIET TOEPASSELIJKE GARANTIES, WAARONDER GARANTIES VAN VERKOOPBAARHEID EN BRUIKBAARHEID, ZIJN BEPERKT TOT EEN PERIODE VAN TWEE JAAR VANAF DE KOOPDATUM. IMAGIC IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIGE SPECIALE, INCIDENTELE OF CONSEQUENTE SCHADE VOORTKOMENDE UIT EEN INBREUK OP ENIGE UITDRUKKELIJKE OF VERONDERSTELDE GARANTIES OP DEZE CASSETTE.

Sommige staten stan geen beperkingen toe op de tijdsduur van een impliciete garantie of uitsluiting of beperking van incidentele of consequente schaden, zodat de bovenstaande beperkingen of uitsluitingen misschien niet op U van toepassing zijn. Deze garantie geeft U zekere wettelijke rechten en U kunt ook andere rechten hebben, die van staat tot staat variëren.





Programme de jeu conçu par Rob Fulop

Imprimé aux Etats-Unis
Modèle No. 700111-2A

Game Program designed by Rob Fulop

Printed in USA
Model # 700111-2A